www.4righe.it/ars

Manuale Base 2.3

1.0 Introduzione: Il sistema è creato per giocare di ruolo con notevole semplicità, senza particolare materiale e senza nessuna conoscenza di base. Adattabile e divertente, sia per chi è nuovo ai giochi di ruolo, sia per chi già ha esperienze di gioco e vuole cimentarsi con il primo sistema di gioco basato sulla statistica pura.

Il **numero di giocatori** può andare da 2 in su, senza limiti massimi. Il **materiale necessario** per giocare è un dado da 100 (due dadi da 10 facce) e un foglio di carta (la scheda) per ogni giocatore,da distribuire all'inizio della partita, dove scrivere le capacità del personaggio che si andrà a creare.

Illustrazione di Cloudecomics.it

Le partite (dette sessioni) non hanno una durata massima. Si svolgono con un giocatore "master" che crea la storia, gestisce la sessione "arbitrandola" e racconta gli avvenimenti mentre ciascun giocatore interpreta un proprio personaggio decidendone il comportamento e recitando azioni o dialoghi che intraprende.

A turno ogni giocatore dichiara l'azione che il proprio personaggio vuole intraprendere ed il master determina e descrive il risultato che l'azione produce all'interno del gioco interpretando anche i personaggi non-protagonisti che sono presenti nella storia. Il personaggio può cambiare la storia con le sue scelte e tramite l'uso delle sue abilità, rappresentate da percentuali segnate sulla sua scheda.

Lo **scopo dei gioco** è far procedere al meglio i propri personaggi attraverso le varie avventure, senza un particolare obiettivo finale o vincitore. Il "buon giocatore" è quello che riesce a calarsi meglio nel personaggio e recitare la sua parte seguendone abitudini e modi di agire (azioni, linguaggio, pensieri...), anche se diversi dai propri.

Nota: E' una abbreviazione comune indicare il dado semplicemente con una "d" seguita dal numero di facce che utilizza: d100 è il dado da 100 facce (composto da 2 dadi da 10), il d10 è il dado da 10, il d5 è il dado da dieci con valore dimezzato (1,2 = 1... 3,4 = 2 ecc.).

2.0 Creazione del personaggio: Ogni giocatore crea il suo personaggio dividendo la sua percentuale di creazione di 100% tra le tre "Attitudini" base e annotandole sulla scheda insieme ai valori secondari che ne dipendono e che sono riportati qui di seguito a ciascuna Attitudine.

Le Attitudini sono le capacità innate del personaggio (motivo per cui non saranno modificabili durante il gioco) e saranno la base per qualunque azione vorrà tentare. Il valore minimo da assegnare ad ogni Attitudine sarà 5%:

Corpo

L'attitudine alle prove di forza, resistenza fisica, attacco con armi da mischia.

Dall'Attitudine Corpo derivano: I **punti ferita** (numero di danni che è possibile subire prima della morte del personaggio) saranno pari al valore assegnato all'Attitudine Corpo x 3. Per ogni ora di totale riposo che il personaggio trascorrerà, effettuerà un **recupero dei punti ferita persi** pari al valore dell'Attitudine Corpo divisa per 3.

Il **carico** (chili che il personaggio è in grado di portare con se) sarà pari a Corpo x 2.

La **levata** (chili che il personaggio può maneggiare) sarà pari a Corpo x 3.

Esempio: Francesca immagina Elikki, il suo personaggio, agile ed intelligente. Così inizia a compilare la scheda assegnando 20% all'Attitudine Corpo. Elikki avrà dunque 60 punti ferita (e se ferita recupererà 6 punti ferita ogni ora di riposo), potrà portare con se 40 kg. di oggetti e manipolare oggetti fino ad un peso massimo di 60 kg.

Destrezza

L'attitudine alle abilità che richiedono velocità, precisione, attacco con armi da distanza.

Da Destrezza deriva: Il **movimento** (numero di metri che un personaggio può percorrere in una singola azione di gioco) sarà pari a Destrezza diviso 10.

Francesca annota 40% come valore all'Attitudine Destrezza di Elikki. Quindi in un turno di gioco Elikki potrà percorrere 4 metri in una azione di gioco. Correndo (e quindi utilizzando l'intero turno) Elikki percorrerà 12 metri in un turno.

Mente

L'attitudine alle capacità di intuizione, percezione, conoscenza.

Da Mente deriva: Il numero di **unità monetarie** che il personaggio avrà all'inizio del gioco sarà pari a Mente x (Mente : 10).

Francesca assegna ad Elikki 40% in Mente, Elikki all'inizio del gioco avrà 160 unità monetarie da poter spendere per il suo equipaggiamento di base.

2.1 Le Arti: Oltre alle Attitudini il personaggio sarà caratterizzato dalle "Arti": Abilità in cui ha avuto un insegnamento ed un allenamento, migliorando le sue possibilità di successo. Il giocatore definisce le Arti che il suo personaggio possiede all'interno di ogni Attitudine e le annota sulla scheda. Le Arti devono avere un valore minimo del 5% e il loro totale non può superare il valore dell'Attitudine a cui fanno riferimento. Segue una tabella di esempio:

Corpo	Destrezza	Mente
Azioni fisiche. Abilità nel creare un oggetto.	Azioni tecniche. Abilità nell'utilizzo di strumenti o mezzi. Abilità di agilità e furtività.	Conoscenza di un argomento. Abilità comunicative, magiche, percettive o mentali.
Esempi di Arti:	**Esempi di Arti:**	**Esempi di Arti:**
Apnea, Attacco Mischia (arma), Creare (argomento), Creare (arma), Creare (oggetto), Creare (veicolo), Parare (arma), Nuotare, Resistenza (argomento), Saltare, Scalare...	Acrobazia, Attacco Distanza (arma), Cavalcare, Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Pedinare, Rapidità di mano, Schivare (arma), Utilizzare (oggetto), Utilizzare (veicolo)...	Addestrare (argomento), Ascoltare, Camuffare, Cercare, Contrattare, Conoscenza (argomento), Conoscenza (scuola di magia), Diplomazia, Falsificare, Intimidire, Intrattenere con (argomento), Linguaggio (argomento), Osservare, Percepire intenzioni, Raccogliere informazioni, Raggirare, Seguire tracce, Valutare...

Francesca segna le Arti di Elikki per come immagina che il personaggio abbia svolto la sua vita: Sotto l'Attitudine Corpo aggiunge Attacco mischia con pugnali, nuotare, saltare

Al contrario delle Attitudini le Arti possono essere migliorate durante il gioco: Alla fine di ogni sessione il master potrà assegnare una "**percentuale di esperienza**" (solitamente 5%) che il giocatore potrà annotare sulla scheda e conservare oppure sommare al valore delle Arti che possiede (una o diverse, nella misura che preferisce) per migliorarle.

Ecco degli esempi di percentuali di un'Arte e livelli di conoscenza:

Novizio	Discreto	Buono	Ottimo	Esperto	Maestro
10%	30%	50%	70%	90%	> 100%

Durante il gioco il personaggio può anche **imparare da altri personaggi le Arti** che questi possiedono con un valore minimo del 40%: Iniziando un periodo di apprendistato in cui effettua una prova in Mente per ogni ora di insegnamento. Una volta riuscita la prova il personaggio ed il suo insegnante spendono 20% di percentuale di esperienza ed il personaggio potrà acquisire l'Arte appresa con un valore iniziale di 5%.

2.2 Creazione avanzata: Il personaggio base è da intendersi inizialmente come un umano "normale". Possono esistere però personaggi di razze differenti che permettono di avere delle capacità speciali che offrono delle possibilità non comuni per un umano. Il giocatore farà una lista delle peculiarità razziali e confronterà ciascuna con la seguente tabella:

Comuni (10%)	Speciali (20%)
Pregi o svantaggi che si possono trovare in creature comuni in natura (esseri umani o animali). Modificano fisicamente (in maniera visibile) il personaggio, donandogli o negandogli delle possibilità di azione particolari. (Protezione o danni regolati da 1d5 ogni 10% utilizzato).	Super poteri, capacità che non sono note in natura o che vanno oltre il piano fisico. (Protezione o danni prodotti regolati da 1d10 per ogni 20% utilizzato).
Ali (Possibilità di volare) [-10%], Armatura naturale (1d5 protezione) [-10%], Artigli (1d5 danni) [-10%], Taglia +1 [-10%], Taglia -1 [+10%], Visione notturna [-10%], Materiale +1 [-10%], Materiale -1 [+10%].	Soffio ghiaccio (1d10 danni da gelo) [-20%], Soffio fuoco (1d10 danni da fuoco) [-20%], Levitare (Capacità di volare) [-20%].

Francesca immagine Elikki come una discendente di una stirpe angelica, per questo motivo le aggiunge della ali. Essendo una caratteristica di molti animali comuni gli basterà sacrificare il 10% della percentuale di creazione e segnare tra le percentuali razziali sulla scheda del suo personaggio "Ali -10%".

3.0 Il gioco: Il "master" descrive la situazione in cui i personaggi si trovano e subito dopo si inizia il round in cui tutti i personaggi in gioco effettuano il loro turno (iniziando da quello con la percentuale di Destrezza maggiore, fino a quello con questa percentuale minore, in caso di parità si tira il dado da 100 e inizia prima chi ottiene il risultato più basso).

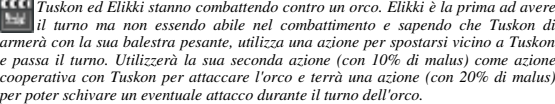
Volendo **intraprendere una azione** il giocatore è tenuto a dichiarare quale Attitudine o Arte il suo personaggio intende utilizzare e con quale scopo. La "**percentuale in uso**" sarà pari a:

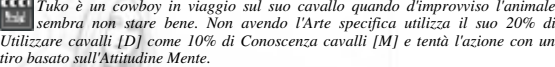
Percentuale Attitudine + Percentuale Arte

Anche non avendo un'Arte specifica un personaggio può sempre tentare una azione utilizzando la sola Percentuale di Attitudine.
Una volta dichiarata l'azione diventa parte della storia e pertanto non può essere annullata.

Successivamente tira il dado da 100 (minore è il punteggio, migliore è il risultato). Confronta il risultato ottenuto con la percentuale in uso: Se il risultato è minore o uguale alla percentuale in uso, l'azione riesce. Altrimenti l'azione fallisce.

Ogni 5 valori di differenza tra il numero ottenuto al tiro di dado ed il valore della percentuale in uso si otterrà un "**successo**" (o "insuccesso" in caso di prova fallita), il numero di successi determina con quanta maestria è stata superata la prova.

Daniele ha il suo turno e dichiara l'azione: "Tuskon si porta di qualche passo più in avanti dei suoi compagni e dice "Lasciate che scruti l'orizzonte: La mia spada cerca vittime prima del tramonto" ed utilizza Mente ed Osservare per controllare all'orizzonte la presenza di nemici", il master annuisce. Tuskon ha 30% di Mente + 10% di Osservare: Il risultato che Daniele dovrà ottenere al tiro di dado dovrà essere pari

o minore a 40. Daniele ottiene 27 al tiro di dado: L'azione riesce con 2 successi.

Ogni personaggio ha a propria disposizione 3 azioni per ogni turno (il turno rappresenta circa 6 secondi all'interno della storia). La prima di queste tre azioni non accumula malus, la seconda accumula un malus del 10% alle prove che si vorranno intraprendere e la terza un malus del 20%.
Una azione può essere utilizzata anche come **movimento**: Un personaggio può muoversi in una singola azione di un numero massimo di metri pari al proprio valore di “movimento” (v. 2.0).

Il giocatore può decidere di **ritardare una o più azioni che non siano di movimento**, passando così il turno e riservandosi di utilizzare quelle azioni (con relativi bonus in caso siano seconda o terza azione) ritardate durante il turno di un altro giocatore, ad esempio come azione cooperativa o competitiva con un altro personaggio.
Nel caso in cui al tiro di dado per una prova si otterrà “01” si avrà un “**critico positivo**”: L'azione intrapresa andrà a buon fine ed il personaggio guadagnerà 5% nel valore dell'Arte utilizzata. Nel caso in cui non disponga dell'Arte potrà decidere se spendere 10% della sua percentuale di esperienza e aggiungere l'Arte appena utilizzata nella propria scheda. Se al tiro si ottiene “00” (che equivale a 100), si avrà un “**critico negativo**” che farà automaticamente fallire la prova in maniera maldestra.
In una **azione “cooperativa”** tra due giocatori, il primo ad effettuare l'azione (leader) somma ai suoi successi la metà dei successi degli altri personaggi (gregari) che tentano l'azione con lui (o sottrae la metà degli insuccessi, in caso di tentativo fallito). L'**azione “competitiva”** tra due giocatori che si confrontano tramite le proprie abilità (ad es. l'attacco e la difesa in combattimento) viene vinta dal giocatore che ottiene il maggior numero di successi.

Tuskon ed Elikki stanno combattendo contro un orco. Elikki è la prima ad avere il turno ma non essendo abile nel combattimento e sapendo che Tuskon di armerà con la sua balestra pesante, utilizza una azione per spostarsi vicino a Tuskon e passa il turno. Utilizzerà la sua seconda azione (con 10% di malus) come azione cooperativa con Tuskon per attaccare l'orco e terrà una azione (con 20% di malus) per poter schivare un eventuale attacco durante il turno dell'orco.

Un personaggio può **utilizzare un'Arte in sostituzione di un'altra** che abbia argomento uguale, in questo caso la percentuale di Arte utilizzata avrà un valore dimezzato.

Tuko è un cowboy in viaggio sul suo cavallo quando d'improvviso l'animale sembra non stare bene. Non avendo l'Arte specifica utilizza il suo 20% di Utilizzare cavalli [D] come 10% di Conoscenza cavalli [M] e tentà l'azione con un tiro basato sull'Attitudine Mente.

Illustrazione di P. Putortì

Esistono circostanze che rendono più facile una azione o altre che la possono rendere più difficile. Per questo motivo è possibile applicare ad ogni prova un **bonus o un malus** che aumenta o diminuisce la percentuale in uso dal personaggio in quella singola prova. Genericamente ogni circostanza favorevole alla riuscita dell'azione aggiunge 10% di bonus alla percentuale in uso e ogni circostanza sfavorevole 10% di malus.
Il master può determinare queste circostanze e magari personalizzare i bonus ed i malus da applicare a seconda del tipo di impatto che la circostanza ha sull'azione intrapresa o richiedere un numero minimo di successi affinchè l'azione riesca con una certa padronanza dell'Arte.
E' consigliato (specie per le fasi di combattimento) rappresentare la situazione del gioco utilizzando **le miniature**. Si organizzerà la rappresentazione considerando che 2 centimetri “reali” corrispondano ad un metro. Dopo la sistemazione degli elementi sul tavolo ogni misurazione (che inizia dall'estremità della base della miniatura) deve avvenire dopo la dichiarazione dell'azione.

3.1 Taglia e materiale: All'interno del gioco ogni cosa (sia un personaggio o un oggetto) ha una "taglia" ed un "materiale", da cui è possibile stabilire il numero di punti ferita: **Moltiplicatore del materiale x Valore della taglia**. Se per un personaggio la fine dei punti ferita rappresenta la morte, per un oggetto rappresenterà quello stato di danneggiamento in cui è ormai logoro e inservibile.
In fase di creazione la taglia ed il materiale iniziali del personaggio sono di valore 3. Ogni eventuale aumento di questo valore sottrae 10% alla percentuale di creazione iniziale ed ogni diminuzione ne aggiunge 10%.
La taglia deriva dallo spazio occupato dal soggetto e ne modifica anche **la portata** entro cui può compiere azioni a contatto.
Per ottenere la taglia confrontare il valore dello spazio con i parametri riportati dalla seguente tabella:

Taglia	Spazio	Portata	Taglia	Spazio	Portata
1 Minuscola	< 25 cm^3	25 cm.	5 Enorme	3 m^3	2 m.
2 Piccola	50 cm^3	50 cm.	6 Gigantesco	4 m^3	3 m.
3 Media	1 m^3	1 m.	7 Colossale	5 m^3	4 m.
4 Grande	2 m^3	1 m.	8 Mastodontico	6 m^3	5 m.

Come si può evincere dalla sequenza di spazio e portata a partire dalla taglia 4, è possibile ottenere un numero infinito di taglie, che aumentano ad ogni metro quadrato occupato dal soggetto e mantengono una portata pari allo spazio occupato dalla creatura -1.

Utilizzare un oggetto diverso dalla propria taglia accumula all'azione un malus del 10% per ogni taglia di differenza tra quella del personaggio e quella dell'oggetto. Unica eccezione sono le due taglie inferiori alla taglia del personaggio, che non accumulano alcun malus. Nel caso di **protezioni o abiti di taglia differente** il 10% di malus si applicherà all'intera Attitudine Destrezza.
In tutte le **azioni che richiedono di mirare ad un obiettivo (solitamente in combattimento)**, il personaggio avrà un bonus del 10% per ogni taglia maggiore che ha l'obiettivo rispetto alla propria, oppure al contrario un malus del 10% per ogni taglia minore.
Per ogni valore della propria taglia un oggetto può aggiungere 3 **capacità proprie, chiamate “perfezioni”**. Una perfezione può essere un dado d'attacco, di difesa o un bonus di 5% ad un'Arte specificata.
In assenza di un riscontro oggettivo, si può genericamente **calcolare che il peso di un oggetto** (e quindi la sua incidenza sul carico) sia pari alla somma di: 5 kg. per ogni d10 di attacco e/o difesa; 3 kg. per ogni d5 di attacco e/o difesa; 1 kg. per ogni 5% di bonus ad un'Arte.

Komo è un droide di taglia 2 armato di un pugnale di taglia 1. Il suo pugnale, essendo di taglia 1, può contenere 3 perfezioni che sono: 2 dadi di danno (2d5 visto che l'arma si utilizza ad una mano) ed un +5% all'Arte Attacco in mischia con pugnali. Volendo poi utilizzare una spada di taglia 3 (quindi in grado di contenere fino a 9 perfezioni) Komo avrà un malus del 10% alle prove per attaccare.

Il materiale deriva dalla durezza del soggetto ed è da confrontare con la seguente tabella in cui è riportato il moltiplicatore utile al calcolo dei punti ferita (se il materiale considerato non è in elenco utilizzare un materiale di durezza simile):

Materiale	Molt.	Materiale	Molt.	Materiale	Molt.	Materiale	Molt.
1 Tessuto	10 x taglia	3 Organico*	30 x taglia	5 Legno	50 x taglia	7 Ferro	70 x taglia
2 Vetro	20 x taglia	4 Cuoio	40 x taglia	6 Pietra	60 x taglia	8 Kevlar	90 x taglia

Fino a quando sono in vita le creature di fibra organica calcolano i propri punti ferita con: Attitudine Corpo x Taglia. Il moltiplicatore di 30 si utilizza per fibre morte o artefatti organici.

Komo è un droide in ferro di taglia 2. I suoi punti ferita saranno pari a 70 (ferro) x 2 (taglia).

3.2 Il combattimento: Una delle fasi tipiche di un'avventura è il combattimento, per questo motivo esistono delle regole dedicate che illustreremo in questo capitolo.

Un combattimento inizia quando un personaggio attacca un altro personaggio. Una volta dichiarata l'azione se l'obiettivo dell'attacco è in grado di rispondere (cioè se il suo personaggio è in grado di percepire l'attacco e se ha almeno una azione disponibile), dichiara la sua azione (schivare o parare).
Di seguito, in grassetto, sono indicate le **Arti utili in combattimento** (dove "arma" necessita la specifica di un'arma da associare all'Arte):

- **Attacco in mischia con "arma"** (Corpo a corpo, spade, pugnali...), utilizza l'Attitudine Corpo.
  - **La gittata di un colpo in mischia** è data dalla portata relativa alla taglia del personaggio sommata alla lunghezza dell'arma che si utilizza.
- **Attacco da distanza con "arma"** (Archi, pistole, granate...), utilizza Destrezza.
  - **La gittata di un colpo a distanza** è di un numero di metri pari alla metà della percentuale in uso nell'attacco (Attitudine Destrezza + Arte di attacco a distanza). Ogni metro aggiuntivo necessiterà di un ulteriore successo alla prova perché l'attacco non fallisca.
  - **I tempi di ricarica** sono genericamente pari ad una azione per ogni dado di danno che l'arma infligge.
- **Parare con "oggetto"** (L’oggetto con cui si para attutisce un numero di danni pari ai successi ottenuti nella prova di parare), utilizza Corpo.
- **Schivare "arma"** (Evita il colpo e non subisce danni), utilizza Destrezza.
- **Lottare** (afferrare e bloccare un avversario presente nella propria portata (v. 6.0) per combattere da posizione ravvicinata), utilizza Corpo. La lotta può essere iniziata solo con un avversario che è entro la portata relativa alla taglia del personaggio.
  - **<u>Iniziare una lotta</u>** concede a chi viene attaccato un attacco verso lo sfidante (se è in grado di attaccarlo), se questo attacco riesce il tentativo di lotta fallisce.
  - **<u>Durante la lotta</u>** i personaggi effettuano una prova competitiva utilizzando l'Attitudine Corpo (+10% per ogni taglia superiore rispetto alla taglia dell'avversario). Il personaggio che vince la prova conduce la lotta, potendo decidere se attaccare il nemico, se spostare la lotta (di metri 1 + numero di taglie superiori all'avversario) o se **<u>terminare la lotta</u>**. Il personaggio che subisce la lotta non potrà utilizzare le Attitudini Corpo e Destrezza.

El Razid è un umano di taglia 3, quindi può colpire a mani nude entro un metro. Utilizzando la sua spada di taglia 2 (+50 cm. di portata) potrà colpire entro 1,50 metri. Esempio di gittata a distanza: El Razid possiede 30% in Attitudine Corpo e 30% di Arte Attacco a distanza con archi. Il suo attacco con l'arco avrà una gittata base di 12 metri.

Per **attaccare**, il personaggio deve effettuare una prova utilizzando l'Attitudine e l'eventuale Arte di combattimento (come illustrato al capitolo 3.0). Prima di avere l'esito della prova il personaggio che subisce l'attacco (se è in condizione di percepire l'attacco) deve decidere se utilizzare un'azione per contrastare l'attacco o meno. In caso di attacco riuscito il personaggio infliggerà un numero di danni pari a :

Successi ottenuti + Danno dell’arma – Protezioni dell'avversario

In caso di critico positivo (v. 3.0) il valore del successi ottenuti sarà doppio: Successi ottenuti alla prova x 2 + Danno dell’arma – Protezione.

Il calcolo dei successi ottenuti è immediato ed è già stato descritto (v. 3.0). Il **danno dell'arma** è definito dal tiro di un numero di dadi che varia a seconda della grandezza o della potenza dell'arma: più l'arma sarà forte e ben costruita, più dadi sommerà e quindi migliorerà sia il suo danno massimo che il danno minimo. Le armi ad una mano sommano i d5 per calcolare i propri danni, le armi a due mani sommano i d10.

E' possibile **utilizzare un'arma ad una mano con due**, per calcolarne i danni utilizzando il d10 e quindi aumentarne il danno, ma questo utilizzo improprio aggiunge un malus di 30% alla prova per attaccare.

Le protezioni dell'avversario corrispondono al numero di dadi di protezione che l'avversario tira in base alle protezioni che indossa. Ogni tiro di dado deve corrispondere ad una protezione dalla quale saranno tolti i punti ferita corrispondenti al tiro.

El Razid attacca un indigeno con la sua spada. Utilizza 30% in Corpo + 20% in Attacco in mischia con spade: La percentuale in uso è 50% e El Razid ottiene 40 al tiro di dado, quindi ottiene 2 successi. Tira 2d10 relativi ai danni inflitti dalla spada ed ottiene in tutto 8. L'indigeno tira 1d10 per la protezione data dal suo corpetto ed ottiene 4, così toglie 4 punti ferita al suo corpetto, El Razid infligge 8 punti ferita all'indigeno dati da: 2 (successi) + 8 (danni) - 4 (protezione indossata dall'indigeno).